

Компоненты, к которым чаще всего будут меняться требования:

- 1) *GameService*. Игровая логика и баланс будут постоянно сталкиваться с меняющимися требованиями в следствие появления новых видов кораблей, оружия, способностей, новых типов боев, новых правил боев, изменений в физике движения и столкновений. Для соблюдения ОСР уместным будет использование паттерна «Стратегия»;
- 2) *RatingService*. Алгоритмы рейтинга подвержены изменениям в виду постоянного учета дополнительных факторов, всевозможных сезонных бонусов, а также разных используемых формул для разных турниров. ОСР можно будет соблюсти, например, использовав плагинную архитектуру, динамически загружающую новые алгоритмы подсчета;
- 3) *TournamentService*. Появляются новые форматы турниров, меняются правила регистрации и квалификации, совершенствуется матчмейкинг, учитывающий все большее количество параметров. Соблюсти ОСР может помочь Template Method, предоставляющий шаблон для новых турниров (переиспользующий общую логику), а также паттерн «Фабрика» для матчмейкинга;
- 4) *NotificationService*. Добавляются новые каналы уведомлений, меняются шаблоны, контент часто персонализируется. Для ОСР здесь хорошо подойдет паттерн «Декоратор», позволяющий комбинировать различные каналы без модификации;
- 5) *ReplayService*. Появляются новые метрики анализа игр, интегрируются системы аналитики. Для соблюдения ОСР здесь также отлично подойдет Template Method.